

法政大学学術機関リポジトリ

HOSEI UNIVERSITY REPOSITORY

『ヒューゴの不思議な発明』

著者	佐藤 正和
出版者	法政大学小金井論集編集委員会
雑誌名	法政大学小金井論集
巻	14
ページ	35-61
発行年	2018-03
URL	http://doi.org/10.15002/00021642

『ヒューゴの不思議な発明』⁽¹⁾

佐 藤 正 和

(1) はじめに

映画についていうと、多くの人の関心は内容の方に向けられています。映画を見た後に感想を聞くと、内容に関して、おもしろかったとかつまらなかったとか、そのような話になります。もちろんそれも映画の楽しみ方の一つなのですが、この講座は『映像芸術』という名前がついているように、作品の内容よりも、その映画製作のさまざまな技、あるいは作られ方に重きをおいて、映画について語っていこうと思います。

まず1本見てもらいます。フランスの短編映画で、上映時間はたったの3分、あっという間に終わってしまいます。しかし3分とはいえ、いろいろ技がつまみついていて、なかなかすごい作品です。特にフランスの短編映画は、力が入っています。というのも、フランスで映画監督になるためには、良い短編を作ることが一つの方法だからです。フランスでは、日本のNHKみたいなTV局に短編を持ち込むと、3分3万円くらいで買い取ってくれ、TVで放映してくれます。そしてその作品の出来が良くて、運よくプロデューサーの目に留まったら、もうけもの。スポンサーがついて、即監督ということもあるのです。ですから、みんな短編を真剣に作るので、良い作品が生まれることになります。

今から見てもらう『炎 (LA FLAMME)』(2000年) も、そのうちの一つです。この作品を見て、どこがすごいかがわかったら、先ほど示したブログのコメントに書き込んでください。ただ年齢的な問題があって、すこし難しい問題です。

いかがでした？ 愛し合う男女がいて、女の方に男が走りよると、焦げのような得体のしれない物体が突然現れ、恋人である男を焼き殺してしまう。それだけの話なのですが、たぶんこの短編のすごさを理解できる人、少ないと思います。た

だ50歳代後半以上の人が見たら、その着想に驚き、拍手を送ると思います。

現在の映画館は、デジタル上映がほとんどなので、上映中フィルムが焼け焦げ、中断ということはまずありません。映写機でフィルムを回し、強い光をあて、スクリーンに映し出すという昔の映画館では、よくフィルムが焼け焦げ、上映できなくなり10分間休憩なんてことよくありました。特にフィルムの素材が、燃えやすいセルロイドだった時代には、よくこのようなことがおこりました。映画館の大きなスクリーンで、美しい女優さんが突然溶けだしたりして、なかなかシュールでした。少し前に上映されたミュージカル映画『ラ・ラ・ランド』(2016年)でも、このフィルムが燃え溶けてしまうシーンがありました。

この『炎』を作った監督も、おそらく焼け焦げるフィルムを体験していて、それを使って映画作ってみよう思い立ち、この短編を作ったのだと思います。つまり、熱烈に愛し合う男と女の熱情が、それを映し出す映画のフィルム自体を燃やしてしまい、それによって男が焼き殺されるという、めちゃくちゃ熱い恋愛ストーリー。それをたった3分の中で展開しているわけです。すごいことです。おそらく焼け焦げていくフィルムに、別撮りした追いかける男のフィルムを重ねて、この映像を作り上げているわけです。作ることは、それほど大したことではないのですが、映画の中の熱愛ストーリーが、ハードとしてのフィルムにまで波及し、さらに映画の中に再び戻っていく。この発想はなかなかだと思います。そしてこのような映画を読み解くには、映画の歴史であるとか、さまざまな技術の進歩を知ることが必要だと思います。

本年度は、マーティン・スコセッシ監督の『ヒューゴの不思議な発明』(2011年)をとりあげます。この映画、一見子供向きの娯楽映画のように見えます。しかしじっくり見ていくと、フランスの映画監督であるジュルジュ・メリエスの生涯に、さまざまな要素が織り込まれていて、映画オタクであるスコセッシ監督の面目躍如といった作品に仕上がっています。また製作時期が、カメラを含めてデジタル機器あるいは3Dが、映画製作者たちの一定の評価を受け始めた時期で、いわばそれらが試験的に使われて、興味深い作品となっています。先ほどスコセッシ監督が、さまざま要素を織り込んでいると言いました。いわば映画とは、さまざまな繊維が織り込まれた織物(テキスト)的産物で、それを解きながら、この作品が内包しているものを明らかにしていく過程で、映画の見方を深め、映画の見る楽しみを広げていきたいと思っています。

(2) 映画によるパッチワーク

まずこの映画の成立から話していこうと思います。というのも、この映画には、過去の多くの映画のシーンが、さまざまな形でつめこまれているからです。たとえば最後の方の時計台で追いつめられるシーンもそうです。もちろんこれは、ハロルド・ロイドの映画『要人無用』（1923年）の一シーンのもじりなのです。こんな古い時代の映画見ている人は少ないので、それだけ見たら気がつかない人も多いと思います。それで心優しいスコセッシ監督は、『ヒューゴの不思議な発明』の映画館のシーンで、『要人無用』を上映させ、あらかじめ見せておくことで、その「もじり」がわかるようにしてくれています。

「もじり」のことを、映画では「引用」というのですが、こうしたわかりやすい「引用」とは別に、ふとこのシーン、あの映画のあのシーンのもじりかなと思わせるものが、映画館で見た時、非常に多いように思われました。それでDVDとなってから、家であらためて見ることにしました。すると、これもかな、あれもかなって感じになりました。それも、映画の一シーンがデフォルメされてこのシーンに使われるという、いわゆる引用ばかりではなくて、雰囲気とか登場人物の人となりとかが似ているというものもありました。こうした雰囲気の引用ということも、映画では結構行われていて、たとえば、宮崎吾朗監督の『コクリコ坂から』（2011年）などもそのうちの一つです。宮崎監督はこの映画の製作にあたり、1960年代の日活という映画会社の青春映画を見まくり、その面白さを知り、その時代の男女の雰囲気を作品に反映していったということです。ですから『コクリコ坂から』には、60年代の日活の映画の匂いが色濃くあらわれることになります。

この映画のもととなる原作を読んでみると、その原作の執筆の段階でも、多くのさまざまな映画が関わっていることもわかってきました。原作者であるブライアン・セルズニックは、長年ジョルジュ・メリエスの物語を書くのが夢だったそうです。初期段階では、メリエスが愛したからくり人形のエピソードから構想が練られることとなりました。それは、ゲイビー・ウッドの『生きている人形』というメリエスのからくり人形について書かれた物語との出会いによるものだったそうです。そこには、博物館に寄贈されたまま屋根裏部屋で忘れ去られ、ついには捨てられてしまうメリエスのからくり人形のコレクションについて書かれてあ

りました。しかしそれと同時にセルズニックは、フランス映画についても多くの研究家と交流をもち、深く学ぶとともに多くのフランス映画を見ることになりました。たとえばセルズニックは、『ヒューゴの不思議な発明』を書くにあたって、おおきな影響を受けた映画として、3つの作品をあげています。まず、ジャン・ビゴ監督の『新学期 操行ゼロ』(1933年)そしてフランソワ・トリュフォー監督の有名な『大人は判ってくれない』(1959年)、名匠ルネ・クレール監督の『巴里の屋根の下』(1930年)です。それらの作品が、どのように原作者セルズニックの創作に関わってきたかについて、一概には言えません。ただ、前の二つの作品の中にあらわれる反抗的な少年の姿は、ヒューゴの中に見ることができます。

さらに、この原作の映画化の段階では、スコセッシ監督は、1930年代のパリの雰囲気あるいは美意識を、当時の撮られた多くのフランス映画からインスピレーションを受けたことを述べています。

«『ヒューゴの不思議な発明』の舞台は1931年のパリだ。だが、私たちの映画では全員が英語を話すし、ストーリーはマジックみたいに現実離れしている。それでも、当時のパリの雰囲気が伝わるものにしたかった。物語を語るときは、時間と場所を強く感じさせる必要がある。空想的なもの、謎めいたものに力を与えるのには、どこにでもあって、簡単に信じられる何かと対比させなければならない。だから、私たちの物語のための世界を創り上げる必要があった。この物語はフランスにいる少年と映画製作者の物語だから、ジャン・ルノワール、ジャン・ヴィゴ、ルネ・クレールといった監督が撮った1930年代初頭のフランス映画からインスピレーションを得ることにした。彼らの映画は当時のフランスの人びとや、場所や雰囲気そして美意識を私に教えてくれた。»⁽²⁾

またセルズニックは、こうした映画とは別に、その絵本の絵を書くにあたって、多くの映画からさまざまなシーンを引用していきます。『夜の時計店』(1931年)などいくつか映画の名前をあげているのですが、特にルネ・クレール監督の『眠るパリ』(1923年)については、エッフェル塔から夜のパリを見下ろすシーンとその引用元を明らかにしています。原作である絵本のこのエッフェル

塔からのシーンは、そのまま映画『ヒューゴの不思議な発明』でも使われていています。

映画『ヒューゴと不思議な発明』は、このように原作自体に、さまざまな多くの映画の要素が織り込まれている珍しい映画であるということがわかっていただけだと思います。そしてその原作は、映画オタクであるスコセッシの手にかかり、ますますいろいろなものが織り込まれていくことになります。一言でいえば、『ヒューゴの不思議な発明』は、さまざまな映画によって作られたパッチワークのような特異な映画なのです。

(3) 「引用」

前回、「引用」という言葉が出てきましたが、今回はその「引用」について話してみたいと思います。よく音楽などでは、他人の楽曲と似ていると、盗作だとかなんとか問題になって、ひどい場合は訴訟問題にまで発展してしまうことがあります。しかし映画に関して言えば、それは盗作という悪いイメージはなく、「引用」ということで、かえって評価などを受けてしまうから不思議です。「引用」とは、文字通り他人の作品から、自分の作品に引っぱってきて使用することですが、引っぱってくるものは、前回でも述べましたように、多岐におよびます。

まず「引用」は意識と無意識とに分けることができます。前回お話しした時計台のシーンは、「引用」の定番になっていて、ジャッキー・チェンの『プロジェクトA』（1983年）とかロバート・ゼメキス監督『バック・ツー・ザ フューチャー』（1985年）でも使われています。ですから、これは意図して行っているから意識的な引用といえます。ところが意図していなかったのに、無意識に「引用」されてしまうこともあります。撮影中は気がつかず、出来上がった映画を見てみたら、その「引用」に気がつくというものです。たとえば、岩井俊二監督の『スワロウテイル』（1996年）がその例です。映画完成後に、あるシーンを岩井監督が見た時、別の監督の映画で見たシーンだということに気がつき、調べてみたら、篠田正浩監督『はなれ瞽女おりん』（1977年）のものということがわかったそうです。映画監督は、映画でみたヴァーチャルな体験と自分自身の個人的な現実の体験とが、記憶の中で混然一体になってしまうことが多く、製作の際に意図していないのに、このように他人の作品の何かが入り込んでしまうそうです。

『ミッション・インポッシブルⅠ』（1996年）のデ・パルマ監督は、「引用」が好きな監督で、『アンタチャブル』（1987年）の階段のシーンの「引用」は、こうした映画講義の定番となっています。もちろんこれは意図的で、良く知られているように、エイゼンシュタイン監督の『戦艦ポチョムキン』（1925年）のオデッサの階段のシーンから「引用」されています。この『戦艦ポチョムキン』はサイレント映画の傑作で、全編見せたいのですが、この「オデッサの階段」と「戦艦合流」のシーンだけ見てもらうことにします。そのあとで、『アンタチャブル』の階段のシーンを見てもらいます。そしてどこに「引用」があるかを、ブログのコメントに送ってください。ただ、階段・乳母車・銃撃が2つの映画に出て来るなんて書かないでください。これは、まあデ・パルマ監督がわざわざ用意してくれたいわば導入部で、その先のすこしこまかい引用、デフォルメされた引用を指摘してください。たとえば、『アンタチャブル』の方で、床を雑巾がけしているシーンが出てきますが、わかったらその理由も書いてください。

また「戦艦合流」のシーンでは、その当時流行した「フラッシュバック」という技法を体験してください。また、この最後の方に、突然赤い旗が出てきます。総天然色のカラーフィルムが出て来るのは、この『戦艦ポチョムキン』から10年くらい経ってからなのですが、なぜカラーが可能か？もわかったら、コメントに書き込んでください。

いかがでしたか。階段・乳母車・銃撃に加えて、まず『戦艦ポチョムキン』に出ていた水兵さん。『アンタチャブル』では、寒い季節なので他のみんなコート着用なのに、わざわざ「引用」ということで水兵の服を引っばってきています。続いて、『戦艦ポチョムキン』では、多くの丸メガネが出てきましたが、『アンタチャブル』にも出ていました。さらに、よく見てみると、『アンタチャブル』に出て来る悪役側の俳優さんの顔、『戦艦ポチョムキン』に登場してくる人と酷似しています。たぶんそれを意識して、俳優を選んだのでしょう。最後に「雑巾がけする人々」ですが、なぜ出てきているのでしょうか。駅の大理石の床を拭くのは、アメリカでしたら、まずモップでしょう。よく考えてみると、『戦艦ポチョムキン』の階段のシーンには、脚を失った人たちがずいぶん出てきました。おそらくこのデフォルメとして、雑巾がけする人々が考えられたのだと思います。詩の比喩の中に隠喩（メタフォール）というものがあります。それは、似た形のものを代わりに使うという比喩方法ですが、この雑巾がけを「メタフォール」として

引っぱってくるデ・パルマ監督、あらためてすごいなって思ってしまいます。映画の中に、何か不可解なものが出てきた時、見終わった後、なぜかと考え続けるのも楽しいと思います。

(4) 「フラッシュバック」そして「列車」

「フラッシュバック」の話に行く前に、よく知られているミュージック・ビデオ（以下MV）を見てもらおうと思います。このサカナクションの『アルクアランド』というビデオ、2010年のMVアワードの金賞を獲得したもので、文字が次から次へと浮かび上がってきて、なかなか素敵です。でもそれ以外に、映画のちょっとした技法が用いられていて、不思議な雰囲気を醸し出しています。わかったら、ブログのコメントに送ってください。これは簡単なので、早い者勝ちです。

いかがでしたか？これは「長まわし」とか「ロングショット」と呼ばれるもので、一台のカメラで長い時間撮り続けるという技法です。古くはミハイル・カラトソフ監督のキューバ危機を描いた『怒りのキューバ』（1964年）が有名です。ちょっと見てもらいましょう。いかがでしたか。60年代の撮影機材で、当時のキューバの町の緊迫感をしっかりとらえています。以前はフィルムによる撮影でしたので、「長まわし」は10分が限度でしたが、デジタル撮影では、2時間を超えるものまで出てきています。邦画では故相米慎二監督が、多用した技法です。またつい最近では、300万円の製作費で大ヒットした上田慎一郎監督の『カメラを止めるな！』（2017年）の冒頭の37分間でも使われています。

この技法は、先ほど見てもらった『戦艦ポチョムキン』の「フラッシュバック」という技法とは対極をなしています。こちらの方は、「長まわし」にはない緊迫した躍動感が伝わってきます。「フラッシュバック」には、「過去のことが断片的に脳裏に蘇ってくる」という意味もあって、昔からこの名称には、なんとなく違和感があって、私の場合には「高速モンタージュ」なんて勝手に呼んでいます。撮影したフィルムを切って、つなぎ合わせ、いくつかのシーンが次々とスクリーンに映し出されるというもので、1920年代に世界的に流行しました。『ヒューゴの不思議な発明』は、古き映画へのオマージュを込めて作られているので、この「フラッシュバック」も引用として、用いられています。ここで、質問です。こ

の「フラッシュバック」という技法は、『ヒューゴの不思議な発明』の中で、どのシーンで使われていたのかをブログに送ってください。

正解は、線路に落ちて汽車に轢かれそうになる夢のシーンです。この迫りくる汽車のシーンは、教科書通りの「フラッシュバック」が使われています。実はこのシーンには、こんな背景があります。この映画の原作者であるセルズニアックが、このシーンを絵本の中で描くとき、サイレント映画風に仕上げることを考え、数枚の絵に分けて差し迫る汽車の絵にしたそうです。スコセッシ監督の場合は、おそらくその意を汲んで、さらに古典的な「フラッシュバック」の技法を加えながら、そのシーンを撮ることになります。

しかしながらスコセッシ監督には、もう一つの意図があったように思えます。映画史をすこし齧った人なら、汽車そして「フラッシュバック」という二つの言葉を並べると、当然浮かんでくる作品があります。それはフランスのアベル・ガンス監督の『鉄路の白薔薇』（1923年）という作品です。『戦艦ポチョムキン』とほぼ同時期の1920年代に撮られて、同じように「フラッシュバック」が使用されています。使用されているアイテムや撮影方法などには、違いはあるのですが、シーンが暴走する機関車ということもあり、『鉄路の白薔薇』を見た人が、『ヒューゴ』の夢のシーンを見たならば、必ず脳裏に浮かぶことになります。ただ『鉄路の白薔薇』は、今から100年も前の映画で、見ている人はいないと思います。ただ、この『鉄路の白薔薇』をほのかな引用として匂わせる必要があったと思います。というのも、この『ヒューゴの不思議な発明』には、映画と切っても切れない関係にある「列車」の重要なアイテムが、多数織り込まれているからです。

まず『工場の出口』（1895年）とともに、最初の映画とされているリュミエール兄弟の『ラ・シオタ駅への列車の到着』（1895年）のシーンが出てきました。次は、これは見すごしてしまうシーンなのですが、エドウィン・S・ポーター監督『大列車強盗』（1903年）の登場人物が瞬間的に出てきています。この映画は、映画の中にストーリーを持ち込んだ最初の映画として歴史的価値のある作品です。続いて、バスター・キートンの『将軍』（1926年）の1シーンも出てきました。これも、映画における「列車」史において重要な作品で、ぜひ見てもらいたい作品です。CGなどなかった90年も前に、これほどまで自由自在に列車を操って映像におさめるなんて信じられないことです。

『ヒューゴの不思議な発明』には、過去の有名な列車映画あるいは登場人物が、断片的に織り込まれているのですが、それだけではありません。映画における列車は、映画の歴史と並行する形で進展していき、さまざまなものを含んだ一つの集合をなしています。そして映画を作る際、その集合にあるさまざまなアイテムを、借りてくる形で映画は作られることになります。それもただ借用するのではなくて、自らの映画の中でいろいろ手を加えることで、新たに作り変えていき、その集合体に加えていくことをするのです。これは、後で述べることになりますが、その一例が『ヒューゴの不思議な発明』にもあります。

夢の中で、暴走した列車が駅舎を突き抜け、転落するシーンがありました。これは映画ではなく、実際に1900年にモンパルナス駅で起こった列車事故を引用しています。ブレーキがかからず、駅舎を突き抜けそのまま転落するというショッキングな事故でした。スコセッシ監督は、先ほど述べたように「フラッシュバック」を用いながら、『鉄路の白薔薇』の暴走する列車を匂わせながら、さらにこのモンパルナス駅の列車事故を加え、このシーンを完結させていきます。映画と実際の事故の融合、これはもちろん先ほど述べたように、映画における列車という集合体に、入れられることになります。集合体なんて言葉使いましたが、もちろん公式にそんなものあるわけではありません。映画を見続けてきた監督そして観客の頭の中にあるにすぎません。たとえば、躍進目覚ましいインドの映画監督の頭の中でも、この暴走する列車そしてモンパルナスの列車事故が結びついて、映画の中で再現されることになります。アナブハフ・シンハ監督の『ラ・ワン』（2011年）という映画です。映画のメッカのハリウッドにひっかけてボリウッド、インド映画といわずにマサラ・ムーヴィーというのですが、製作にあたって本当に過去の映画よく見て研究しているのがわかります。この『ラ・ワン』の中では、先ほどの暴走と事故の二つに加えて、最後の停め役に「引用」としてのスーパーマンを登場させています。

ではこれまで話してきた映画を、一気見しましょう。まずアベル・ガンズです。ガンズの作品といえば、真っ先に浮かぶのは『ナポレオン』（1927年）です。その冒頭の「雪合戦」のシーンが「フラッシュバック」のシーンとしてあまりに有名なので、残念なことに『鉄路の白薔薇』は脇に追いやられてしまっています。まず、『鉄路の白薔薇』の暴走シーンを見てもらい、続いて『ナポレオン』の「雪合戦」のシーン、さらに「国民議会」のシーン、さらにさらに「イタリアへ

の進軍」のシーンを見てもらおうと思います。「国民議会」のシーンでは、嵐の海のナポレオンと嵐の議会の見事な多重露光がおこなわれ、「イタリアへの進軍」のシーンではトリプル・エクランという当時としては革新的なことが行なわれています。それから5年後には、トーキーが始まるのですが、サイレント映画のすごさが伝わってくる名作なので、しっかり見てくれると嬉しいです。そして最後に、マサラ・ムーヴィーの『ラ・ワン』を見てもらいます。

(5) 「スラップスティック・コメディ」⁽³⁾

今回は、「スラップスティック・コメディ」の織り込みについてです。映画『ヒューゴの不思議な発明』の方では、脚の不自由な鉄道公安官を頻繁に登場させ、主人公の少年ヒューゴにまわりつかせ孤児院に送ろうとしたり、さらには楽器に突っ込ませたり、義足を列車のドアノブに引っかけさせ転倒させたりして、さまざまな虐待を行なっています。「それはなぜか？」というのが前回の授業の質問でした。通常こんなシーンは物議を醸し、炎上ということになってしまいます。質問の答えを、一言でいうと「スラップスティック・コメディ」化という言葉で片付けることができます。今日は、そのことについて話してみたいと思います。

映画の方では、鉄道公安官にはかなりの出番がつくられ、花屋の売りに恋し恋愛を成就させたり、結構活躍の場を与えられています。しかし原作では最後の方にほんの少し触れられているだけで、ほとんど出番はありません。また義足でもありません。ですからこの義足の公安官は、スコセッシ監督らの創作ということになります。では、この義足の公安官を登場させることで、この映画にどのような効果がもたらされるのでしょうか。スコセッシ監督の意図を考えていきたいと思います。

まず、ヴェルダンの話が出た花屋の売り子との会話でも明らかにように、第1次大戦(1914年～1918年)の暗い影が色濃く映画にあらわれています。このヴェルダンの戦い(1916年)では、フランスとドイツ双方で70万人もの死傷者が出ることになります。公安官の義足は、その戦禍から癒えない当時(1930年前後)のフランスの現況をあらわしています。さらに、この公安官が捕まえる孤児も、同じようにその時代の暗い影を伝えています。つまりこうした戦争とともに、1918年から1919年にかけて流行したスペイン風邪が、多くの孤児を生むことに

なります。スペイン風邪は、全世界で感染者5億人、死者5000万人～1億人で、小児および中高年よりも、20～30歳代の死亡者が多い不思議な伝染病でした。イザベルには両親、そしてヒューゴには母親がいないのは、戦争とりわけスペイン風邪が主な原因なのでしょう。そうして孤児になった子供を、皮肉にも戦争で義足となった公安官が逮捕し、孤児院に送ることがおこなわれます。これだけ取り上げると、陰惨な話になってしまいます。ですが、その公安官役にサシャ・バロン・コーエン（1971年～）あてること、真逆の方向へスコセッシ監督はもって行きます。コーエンは、イギリスのコメディアン＆俳優で、彼にチャップリンのような「スラップスティック・コメディ」を演じさせます。コメディアンのコーエンがどのようなキャラかわかりませんが、たとえば日本でいえば明石家さんまが出てくれば、楽器への突っ込みとか義足へのおちょくりがあったとしても、笑いで済んでしまうと思います。

またこの映画を細かく見ていくと、「ドタバタ喜劇」あるいは「スラップスティック・コメディ」の要素が多く織り込まれていることに気づきます。たとえば映画館で上映されていたハロルド・ロイドの『要心無用』（1923年）もそうです。そして前にも話したように、この『要心無用』の時計にぶら下がるシーンは、引用としても使われています。また、その映画館に貼られていたポスターには、チャップリンそしてバスター・キートンさらに先ほどのハロルド・ロイドといった世界三大喜劇王が揃い踏みしています。そしてもう少し目を凝らしてみると、マックス・ランデルのポスターも貼られています。マックス・ランデルというのは、チャップリンの師匠ともいえるフランスの「ドタバタ喜劇」俳優です。1912年にメリエスのスター・フィルム社は破産してしまうのですが、それ以降メリエスの映画に取って代わる形で、ランデルの映画が人気を博することになります。そしてその後、チャップリンをはじめとするアメリカの「スラップスティック・コメディ」が席卷することになります。こうしたポスターは、メリエスの後のフランス映画界をあらわしています。余談ですが、またここで使われているポスターは、すべて当時のオリジナルを集めたということです。

ポスターあるいは映画のように、すぐにわかるもののほかに、スコセッシ監督は少し手を加えて、「スラップスティック・コメディ」の要素を映画の中に織り込んでいきます。「追いかけ」「ぶちこわし」そして「殴る・蹴る・突き飛ばし」いわゆるドツキが「スラップスティック・コメディ」の主なアイテムなのですが、

スコセッシ監督の場合、コメディアン俳優コーエンの鉄道公安官を使って、定番の「追いかけ」「ぶちこわし」「突き飛ばし」をおこなうことになります。

まず、ここで「スラップスティック・コメディ」の「追いかけ」の傑作といわれるバスター・キートンの『キートンの探偵学入門』（1924年）のを見てもらおうと思います。いかがでしたか。1924年の作品ですから、もちろんCGもありませんし、スタントもなしで文字通り命がけです。見てもらいたかったのは、喜劇役者キートンの演技とともに、サイレント映画特有のギクシャクした動きです。サイレント映画は、1秒あたり送られるフィルムのコマ数が18と少なく、このように動きがギクシャクしてしまうのです。このギクシャク感は、1927年から映画がトーキーになってから解消されることになります。トーキーは映画に音とともに、コマ数を24と6コマ増やすことで、映像にスムーズな動きをもたらすことになります。しかしながら18コマのこのギクシャク感が、逆に可笑しさを生むことになります。これを24コマのトーキーでしてしまうと、動きが滑らかになってしまい、可笑しさが半減してしまいます。実際、この『探偵学入門』の4年後には、24コマのトーキーが導入されて、1910～20年代隆盛をきわめた「スラップスティック・コメディ」も衰退していくことになります。

このギクシャク感は、「スラップスティック・コメディ」の可笑しさとともに、同じく1910～20年代風靡した怪奇映画の恐怖を生み出すものでした。その時代フランケンシュタインなど多くの怪物が、そのギクシャクした動きで、多くの観客を恐怖で震わせることになります。もちろんこの怪奇映画も、トーキーの誕生とともに「スラップスティック・コメディ」とともに、衰退していきます。このように映画の一つの技術の進歩が、映画のジャンルの衰退に関わるというのは興味深いことです。

時代を逆行する形で、再び18コマのサイレント映画にするわけにいきませんから、ある工夫を加えることで、スコセッシ監督は、映像の「スラップスティック・コメディ」化をはかります。それは、追いかける側にハンディをあたえることです。これは、先ほどお話しした怪奇映画でも、しばしばされることです。たとえば追いかける人に負傷させ、追いかける速度を落とさせ、ギクシャクさせる方法です。これによって、恐怖度が格段と上がるから不思議です。スタンリー・キューブリック監督やジェームズ・キャメロン監督など、多くの映画監督は、この方法を熟知していて使うことになります⁽⁴⁾。また、最近ブーム再燃となってい

るゾンビも、当初は動きの遅さとそのギクシャクした動きで、まさにサイレント映画の怪奇映画の恐怖を再現することになります。こうした動きの遅さとギクシャク感は、怪奇喜劇映画のキョンシー・シリーズにも受け継がれて、コワオモロイ独特の世界を作っています。またジャッキー・チェンが、ブルース・リーが映画に持ち込んだシリアスなカンフーに、バスター・キートンなどの「殴る蹴る」を採り入れ、「スラップスティック・コメディ」化を行なったことはよく知られているところです。

スコセッシ監督は、「スラップスティック・コメディ」化にあたって、追いかける側にハンディを与えるという方法を試みることにします。つまり鉄道公安官には義足、犬にはツルツルの床です。このことによって、「追いかけ」にギクシャクさが生まれ、可笑しさが生まれることになります。床に足をとられながら追いかける犬の演技？ なかなかのもんです。また義足という物議を醸すアイテムも、先ほど述べたように、喜劇俳優コーエンを使うことで何とかクリアしています。しかしながらスコセッシ監督の「スラップスティック・コメディ」化の試みは、それだけではありません。たとえば喫茶店の楽団のチェロに公安官が突っ込むシーンもそうです。そこには、チャップリンなどがよく使った「外しの笑い」がおこなわれています。「追いかけ」の進行方向にバナナの皮が転がっていれば、そこで滑ってこけることを映画の観客は期待することになります。しかしながらバナナの皮ではこけず、別の方法でこけさせ、笑いをとる。それが「外しの笑い」なのですが、チャップリンの場合その外し方そしてそのこけ方が絶妙で、多くの笑いをとることとなります。『ヒューゴの不思議な発明』でも、その「外しの笑い」が行なわれています。「追いかけ」のシーンで、幾度か巨大なケーキが映し出され、鉄道公安官は、そこに突っ込むかのように追いかけていきます。しかしながら、その予想は見事に覆され、楽団のチェロに美しく突っ込むこととなります。さらにチェロから脚を抜くことができず、さらなる笑いを生じさせることとなります。チェロに突っ込むことは、サッシャ・コーエンの発案だったそうです。チャップリンの映画『ライムライト』（1952年）の中に、太鼓の中に落ちて抜け出せないシーンがあるのですが、それを彷彿とさせます。先ほどチャップリンの技が絶妙といいました。ここに「ドタバタ喜劇」から「スラップスティック・コメディ」の一つの進化があるのです。チャップリンは笑いをとるために、「ドタバタ喜劇」のいい加減さを排除して、その的確さをきわめていきます。小道具

にもこだわり、自分が気に入るまで、多くのテイクを重ねるのはもちろんのことでしたが、そのため壊されるものは、大量に準備されることになりました。こうした伝統を踏まえて、この映画でも脚を突っ込むところをバルサ材に代えたチェロを大量に発注することになりました。このシーンにテイクが何度重ねられたか定かではありませんが、壊されたチェロの数は15丁に及んだとのこと。細かいところまで、労力を惜しまないスコセッシ監督の一面がのぞかせる話です。

さらにチェロから抜け出した後の「追いかけ」には、また別なテーマが織り込まれています。駅構内の色、さらには人々の服装の色をおさえ統一し、制服の青色が際立つようにし、公安官にスポットが当てられ始めます。チェロから脱出前は、ヒューゴ、公安官、犬の「追いかけ」でしたが、ここからは徐々に公安官の独壇場になります。追いかける相手を登場させず、ひたすら追いかけるというか、プラットホームの乗降客を、我が物顔に次から次へとドツキまくり突き飛ばしていくことになります。ドツキ漫才という言葉もあるくらい、ドツキ（蹴る・殴る・突き飛ばす）は、「ドタバタ喜劇」からのお笑いのアイテムで、チャップリンも多用しました。追いかける対象もないまま、追いかける者がドツキというより、ここでは意味もなく公安官という権威をふりかざしながら、ドツキまくるという展開になっています。そして最後にやりたい放題の公安官に、さらりと天罰が下されます。義足が列車のドアの一部にひっかかり、転倒させられ、そのまま引き摺られ、荷物に突っ込まれるというシーンです。それまでの権力の座からの見事な失墜というオチになっています。そしてその衰れな姿を見つめる犬のシーンも、なかなか良いものに仕上がっています。登場する犬は一頭のように思えますが、実は三頭のドーベルマン・ピンシェルが使われています。公安官をさげすむ最後のシーン、どうせなら『チキチキマシン猛レース』の犬のケンケンのような蔑笑もよかったのではないかなど勝手に思っていました。

スコセッシ監督のアイデアによって、鉄道公安員の役の拡大、さらにコメディアン俳優コーエンの抜擢、そして「追いかけ」「ドツキ」などチャップリンのさまざまな技の使用が行なわれ、玄人受けする「スラップスティック・コメディ」化が巧みにおこなわれています。

(6) 『月世界旅行&メリエスの素晴らしき映画魔術』

『月世界旅行&メリエスの素晴らしき映画魔術』(2011年)を見てもらいました。『ヒューゴの不思議な発明』では語られることのなかったメリエスのさまざまな面を、知ることができたと思います。手品師、映画のプロデューサー兼監督、そして玩具屋。このように転業を重ねそして隆盛から没落の道、メリエスの人生はまさに波瀾万丈、文字通り劇的で、映画にはうってつけの人物だと思います。またSFX(特殊撮影)の創始者であり、さまざまな撮影技術を生み出し、ただ撮影し上映するだけであったリュミエール兄弟の映画を、発展させていきます。たとえば、現在でも使われる多重露光や低速度撮影やディゾルプといったさまざまな技術も、メリエスが考えだしたものです。前に見ていただいたアベル・ガンズ監督の『ナポレオン』の荒れる議会と嵐の中のナポレオンの多重露光のシーンも、メリエスが考え行なったことをさらに発展させたものです。多重露光といったメリエスの編集技術に関しても、スコセッシ監督は『ヒューゴの不思議な発明』の中で、オマージュをこめて使用しています。ここで質問です。では、それはどのシーンで使用していたのでしょうか。ブログの方に送ってみてください。

正解は、クロエ・モレッツが演じるイザベルが駆で倒れて、通行する人々に踏みつけられるシーンです。このようにメリエスのおかげで、映画は、さまざまな分野で、多くの技術的発展をとげることになります。こうした技術面とともに、メリエスが行なったフィルムの色付けには、はっきり言ってあきれてしまいました。手描きで、フィルムの1コマ1コマそして映画1本1本、気の遠くなるようなことを、よくやる気になったと思います。前々回、モノクロ映画『戦艦ポチョムキン』の赤い旗について、こんな質問しました。映画が総天然色化つまりカラー化される1930年代後半以前に、なぜ色が映画にあるのか?という質問です。もちろん、それは人間が塗っていたが正解です。

学生の時、私はこの映画を見たのですが、このシーンは正直びっくりしました。こうした体験っていうものは、人間というか私という人間にとって結構大きなことで、映画におけるモノクロ画像とカラーの問題は、そのときからずっと映画における関心事の一つでした。ですから、それがメリエスから始まったということを知って、さらに今回の『月世界旅行&メリエスの素晴らしき映画魔術』で実際の方法を見て、やっと納得できました。

もちろんこのようにモノクロフィルムに色づけすることは、カラーフィルムの登場とともに、完全になくなってしまいました。ですが、こうしたメリエスが行なったことを引き継ぎ、より効果的に使う監督も少なからずいます。たとえば映像の魔術師といわれる大林宣彦監督もそのうちの一人です。デビュー作の『ハウス』（1977年）の中で行っています。モノクロの画像で、赤い薔薇を握る手から赤い血が滴り落ちるシーンです。大林監督のものは、フィルムのモノクロ画像に、何らかの方法で色づけをしているのですが、『戦艦ポチョムキン』の赤と同様に、なかなか鮮烈です。大林監督は、他にもモノクロ画像の中心部だけ色づけとか、色だしという斬新なことも、『廃市』（1983年）の中で行っています。モノクロ調の映像で、霧の中から列車がフィルムの中心部にあらわれ、色を帯びていく冒頭のシーンは、私のベスト映像の一つです。『ハウス』と『廃市』をまとめて見てみましょう。

これら2つの大林宣彦の作品は、フィルム時代のもので映像化するには、それなりの苦労があったと思います。現在では、こうしたモノクロ画像への色付けは、編集技術のデジタル化が進み、簡単に色をつけることも変えることも自由自在にできるようになりました。フランク・ミラー&ロバート・ロドリゲス監督は、『シン・シティ』（2005年）では、全編を通じてモノクロ画像への部分的な色付けを行なっています。この映画は残酷なシーンの連続で、お薦めではないのですが、モノクロ映像への部分的な色付けが醸し出す不思議な世界を、少しだけ味わってほしいと思います。

この撃たれた女性から血が流れるシーン。これがカラー映画でしたら、これほどのインパクトないと思います。こうしたモノクロ画像への部分的な色づけは、意外な人気を博し、その後フランク・ミラー監督が、同じようなスタイルで『ザ・スピリット』（2007年）を製作することになります。また映画だけでなくミュージック・ビデオでも使われるようになりました。たとえば、レディ・ガガの『ジュードス』（2011年）というミュージック・ビデオの中で、モノクロ画像へ色づけが行なわれています。では、『ジュードス』見てみましょう。レディ・ガガとかそのミュージック・ビデオを製作する彼女のスタッフの中には、おそらく映画好きの人がいて、メリエスとかキューブリック監督とかの映画からの引用をよく行なっています。ミュージック・ビデオ『ボーン・ディス・ウェイ』（2011年）は、メリエスの『いくつもの顔を持つ男』（1898年）から着想を得て

います。今回は、モノクロ画像への色づけという主流ではない傍流を見てきました。この方法がこんな形で現在に生きているのを知ったら、メリエスは驚いてしまうことでしょう。

(7) デジタル& 3D

今回は、『マトリックス』(1999年)で有名なキアヌ・リーブス製作の『サイド・バイ・サイド』(2012年)を見ていただきました。『フィルムからデジタルシネマへ』という副題もついているように、フィルム映画からデジタル映画への移行期を描いたドキュメンタリー映画です。スコセッシ監督も多く登場し、この転換期において、彼のとった立場そして考え方も知ることができて、貴重なフィルムといえます。また、フィルムやデジタルカメラになぜ映像が写るのか、その違い、さらにはそれぞれの長所・短所など、多くの映像に関するさまざまな知識がちりばめられていて、なかなか良い映画だったと思います。こうしたことを念頭に置きながら、『ヒューゴと不思議な発明』を撮影機材・撮影技術の面から見ていくことにします。

前回の授業の終わりに、『ヒューゴの不思議な発明』の冒頭で雪が降るシーンがあるのか? そんな質問をしました。投稿された解答には、「雪を降らせることで物悲しい雰囲気を演出している」など、結構感情的なものが多かったです。そうしたものにまじって、いくつかこちらが期待していた答えもあって、嬉しかったです。原作の絵本の方では、朝の太陽のシーンで、雪の降るシーンはありません。ですから、映画の中で雪を降らせるのは、監督であるスコセッシの考えによるものということになります。

まず一つ目の答えは、ジョルジュ・メリエスが代表作『月世界旅行』(1902年)の中で、雪を降らせていたから、というもの。スクリーンをしっかりと見ている人もいるものと、感心してしまいました。リュミエール兄弟の映画は、実際の現実をありのまま撮ることだったわけです。ですが前回見てもらったように、メリエスは色々な撮り方を考案したり、撮ったものに手を加えたり、SFということで現実とははなれたありえない世界を作って、撮影したりするわけです。『月世界旅行』では、確かに宇宙空間に雪を降らせていました。なかなかシュールな映像だったと思います。

もう一つは、「この映画は3Dで、雪が降るシーンは3Dの効果が出やすい」。こんな投稿もありました。たぶんこの方の場合、実際映画館に足を運んで見たのだと思います。大学のスクリーンは2Dなので、わからなかったと思うのですが、この作品は3Dで、雪の降る冒頭のシーンは3Dの効果があらわれるものでした。私も映画館で体験しましたが、体にまとわりつく雪を振り払いたいほど、スクリーンから大量の雪が舞ってきました。今日は、この3Dについて話そうと思います。

この映画は2011年に上映ですから、映画『サイド・バイ・サイド』で見てきたように、フィルム映画からデジタルへ映画の移行期ということになります。スコセッシ監督は、ロバート・ロドリゲス監督と同様、フィルム映像の良さを認めつつも、デジタル機器の可能性を追求するグループの旗頭の一人として、この映画で積極的にデジタル機器を採用していきます。

2000年以前のデジタルカメラは性能が悪く、フィルムの映画に比べて見劣りするものでした。しかしながら技術の進歩は目覚ましいものがあり、被写界深度とかダイナミックレンジとか、デジタルカメラのかかえていたさまざまな欠点を克服して、フィルムのような美しい映像が可能になってきます。たとえばスコセッシ監督が『ヒューゴの不思議な発明』の製作にかかるとき、現在でもハリウッドで多く採用されているアリ社製のデジタルカメラが登場してきます。より厳密にいうと、ドイツのアーノルド&リヒター社のアクシアというデジタルカメラです。アリ社はフィルム製造を主におこなってきた会社なので、被写界深度あるいはダイナミックレンジの問題を、長年にわたって一つ一つクリアしてきました。たとえば、フィルム規格の35mmのCCDを考案し、35mmフィルムと同じ被写界深度を、デジタルカメラでも再現できるようにしました。また、カメラ製作のコンセプトの基本にフィルム映画があるので、フィルム・ライクつまりフィルムのような映画に仕上がることをモットーとしていて、完全とは言えませんが、そのデジタルカメラのおかげで、30年代のパリをフィルム映画のような濃密な色合いで撮りあげられることになります。

またこのアリ社のアクシアは、カメラの性能ばかりでなく、コード・フリーで、移動撮影が非常に簡単になっています。『ヒューゴの不思議な発明』には、「追いかけ」のシーンが何度か出てきますが、このカメラのおかげで撮ることが可能になったと言えます。とはいえ、スコセッシがこのアクシアを選択した最大の理由

は、このアレクサが3D撮影可能なカメラであったことです。

デジタルカメラによる3D映画は、ジェームズ・キャメロン監督の『アバター』(2009年)を始めとして、多く撮られています。3D映画は、もちろん最初に冒頭の雪のシーンように、物がスクリーンから飛び出してくる文字通り3次元立体的な体感を体感できる利点があります。しかしながら、3D映画には、もう一つの利点、すなわちフィルム映画では体感できない奥行き感覚を観客に感じさせる利点があるのです。キャメロン監督が『アバター』で採用した「ヒュージョン カメラシステム」による3D方式は、飛び出す立体性ととも奥行き性を観客に体感させることとなります。しかしながらこうした3D映画に関しては、当時は賛否両論の状態でした。原作者であるブライアン・セルズニックは、次のように述べています。

「1931年、多くの人は新しいトーキー技術を単なる目新しいだけのものととらえ、まともに受けとめられていなかった。今日、3Dも同じような目で見られている。トーキーに対する人々の見方に革命を起こしたのは、ルネ・クレールらの監督たちだった。今度は、スコセッシが、3Dに対する人々の見方に革命を起こす役割をになっている。この新技術はスクリーン上で物語を理解させる新しい形になりうるのだ。」⁽⁵⁾

新しい技術が導入される過渡期には、いろいろな問題やら批判が出てきます。映画でいえば1920年代後半に、サイレントからトーキーへの移行期でも同じことが起こりました。このことに興味がある方がいれば、『雨に唄えば』(1952年)というミュージカル映画を見てもらおうと思います。また2000年代の初め、フィルム撮影からデジタル撮影への移行の時期にも、『サイド・バイ・サイド』で見えてきたように、同じようなことが起こりました。その過渡期に、ちょうどスコセッシ監督が居合わせ、映画製作という作業と同時に、3Dをはじめデジタル技術の進歩を確認する作業を行なうことになります。

もちろんこれは、スコセッシ監督にかぎったことではありません。たとえばマイケル・マン監督もそうです。トム・クルーズ主演の『コラテラル』(2004年)は、見事な演出で評価の高い作品ですが、同時にデジタルカメラのダイナミックレンジの進化を証明した作品ともいえます。この映画の中に、夜間飛ぶヘリコプ

ターのシーンがよく出て来るのですが、以前のデジタルカメラでしたら、距離が離れると夜空と同化して、光る部分しか映らず、本体は見えなくなってしまったものです。人間の目とかフィルム映画では、ぼんやりととらえられるものが、それまでのデジタルカメラでは不可能だったのです。この映画では、ぼんやりと、しかしながらしっかり映っていて、その進歩に驚いたものです。また、トム・クルーズが演じる殺人者が、ビルの中で女性検事であるアニーを殺害しようとするシーンは、暗い空間に威力を発揮するこのデジタルカメラの独壇場となっています。ちょっと見てみましょう。

ビルの電源が落ちてしまい、部屋の中は真っ暗になります。外のビル群の光が映し出され、暗闇の中を匍匐で逃げる女性検事の姿がぼんやりと映し出されるシーンです。若干の補助照明は使用していると思うのですが、ぼんやりと、でもしっかりと映しだしていくこのシーンすごいなって思いました。人間の場合、明るい所から急に暗い所に入ると、瞳孔の開きが間に合わず、何も見えない状態になるのですが、時間の経過とともに、瞳孔が開き始め、暗がりでも何らかの形を捉えるようになります。いわば、このシーンでは、人間の見え方と同じようなことを、デジタルカメラを使っておこなっていたわけです。ダイナミックレンジがフィルムよりも劣るとされていたデジタルカメラも、ここまで使うことができる、そのような証明を映像を通して行っていたわけです。

少し脱線してしまいましたが、『ヒューゴの不思議な発明』では3Dでどのような試みをおこなっていたのでしょうか。私の場合、3Dに関して何の予備知識を持たず、映画館で『ヒューゴの不思議な発明』を見てしまったので、最初の雪のシーンと、メリエスの絵が飛ぶシーン、それにヒューゴが移動する空間の奥行ぐらいしか3Dらしきものを感じることはできませんでした。しかしながらそうした飛び出しと奥行感といった古い3D以外にも、多くの3Dの挑戦というか実験が、行われていたことを後になって知ることとなりました。

スコセッシ監督の3Dの話に行く前に、『ヒューゴの不思議な発明』の3Dにかかわった人たちについて話したいと思います。撮影監督も3Dは未経験。スコセッシ監督も3D撮影は初めてでした。当然のことながら、3D撮影に熟達した多くのスタッフの力を借りて撮らざるをえなかったわけです。また、3D撮影が単にカメラ2台を接合して撮れば良かったのは、初期の3D時代の話でした。『ヒューゴの不思議な発明』の3Dのスタッフの中で、中心的存在であったデミトリ・

ボルテリ（3D ステレオグラファー）は、このように述べています。

《現在の3Dのリグ（撮影機材）は高性能のレーシングカーだ。モーターレースのピットクルーのように、高度に組織化されたカメラオペレーター、カメラアシスタント、技術クルーだけでなく、リグを迅速・効率的に操作する大勢のスタッフが必要なんだ。》⁽⁶⁾

当然のことながら、こうしたスタッフの意向が大きく反映されることになります。先ほどのデミトリ・ボルテリは、このような日常的な比喻を用いて、すぐれた3D作品について、次のように語っています。

《すぐれた3D作品は、だれかのキッチンの窓から覗いているような錯覚を観客に起こさせなければならない。手を伸ばせば触れるような感覚を持たせないとね。すぐれた3D作品は観客をとりこにして、わくわくさせる。そういう映像にしないとイケないんだ》⁽⁷⁾

デミトリ・ボルテリは、「手を伸ばせば触れるような感覚」という言葉使っているように、錯覚ではあるのだけれど、実際にあるというような生（なま）感覚を観客に与えワクワクさせること、それをめざそうとします。こうした姿勢はスコセッシ監督も同じです。スコセッシ監督自身、3Dに奥行きとともにその親密感を求め、フィルムでもただの2Dのデジタルでも撮ることができない映像を生み出そうとします。スコセッシ監督は、次のように述べています。

《3Dは、ヒューゴが暮らすそれぞれのエリアの空間感覚に深みをもたせる。駅構内の広大な空間とヒューゴが移動する狭いトンネルとの対比、ヒューゴがネジを巻くそれぞれの時計の対比を際立たせる。時計の内部——特に時計塔の内部にいる感覚を、実際に味わわせてくれる。3Dだと時計の機械装置の迫力が伝わる。2Dだったら、あれだけのスケール感、特に遠近のスケール感はだせなかっただろう。3Dは映像に奥行きがあるので、ヒューゴがたくましく、勇敢に見える。それだけのものに、彼は立ち向かっているのだという説得力が生まれる。大小の歯車や機械装

置が、彼の人生の一瞬、一瞬を刻んでいる。私たちはみんな、時間で人生を区切られているんだ。3Dはこの点をものすごく強烈に打ち出すことができる。

この作品に取り掛りははじめた時、最初に頭に浮かんだイメージは、たぶん、走りながら肩ごしに振り返るヒューゴの姿だったと思う。懐かしい場所に戻りたいというせつない願望がその目に浮かんでいた。3Dで見る顔には特別な親近感が生まれる。違う目でその人物を見るようになる。登場人物がもっと私たちに近づく。3Dは観客と登場人物の結びつきを強める効果を創り出すと私は思っている。≫⁽⁸⁾

(8) スモークと3D

今から、同じNHKの時代劇のドラマを2本みせます。どこに違いがあるか比較しながら、しっかり見てください。いかがでしたか？比較してみると、前の方がいかにもチープな印象を受けます。お金のかけ方・日数のかけ方が一目瞭然です。20時からの大河ドラマの方は、NHKのドル箱番組ですから、しっかりお金と時間がかかっているのがわかります。

使われている衣装や小道具は別にして、まず気がつくのは以前お話しした被写界深度の違いです。被写体の背景のボケがありません。相当レベルの低いカメラを使っていることがわかります。それに反して大河ドラマの方は、しっかりボケさせて良い雰囲気を醸し出しています。続いて照明です。これをケチってしまうと、ひどくチープな映像になってしまいます。また両者を見てもらうと、スモークが作品には使われていないことに気がつきます。土煙とか霧といったいわゆるスモークがないと、特に殺陣のシーンに臨場感が出ません。また撮影の際、被写体とカメラの間に木なり草なり何かワンクッションいれて撮ると、よい映像になります。もちろんこれも省かれて、前の方の殺陣のシーンは、ますますしょぼいものになっています。後は、よく理由は分らないのですが、大河ドラマの方は、ドアップ・シーンが多いことに気がつきます。実は、これはTVの撮影によく見かける撮り方です。境界線を引くのは難しいのですが、俳優を大きく分けると、TV俳優、映画俳優、舞台俳優に分けることができます。TV俳優の場合には、顔の演技がメインで、顔さえ怒っていれば怒りのシーンになります。ですから、顔

の表情の変化が多いと、演技がうまいということになります。ところが、映画の場合は、TVの画面よりもはるかに広いスクリーンを使いますから、全身で演技する必要が出てきます。簡単に言えば、体も怒らせる必要が出てきます。TV出身の俳優が映画にでる場合、どうも顔は怒っていても、服とか靴は全然怒っていないことが多いです。靴で怒りを表現するなんてこと、しないあるいはできないからです。さらに舞台俳優は、足の小指の先まで見られているわけですから、そこまで神経使います。ある舞台俳優は、衣装のしわ・よれまで気を使い、演技に加えているそうです。すごいことです。前のドラマの方は、顔のアップは少なめで、映画のように全身のショットが多いのですが、俳優がTV系の人で、何かだらけた雰囲気になっています。TV的な顔のアップで撮れば、まあ何とかなったと思います。

映像の良しあしは、こうしたさまざまなものによって決定されていきます。撮影映像ですから、カメラに負うところが大きいのですが、そればかりではありません。照明も大きくかかわってきます。

照明といっても、ピンとくる人少ないと思いますので、ちょっと映画の照明についての映画『熊谷照明学校』（2004年）を見てみましょう。日本の映画照明の第一人者熊谷秀夫のドキュメンタリー映画です。

いかがでしたか。簡単なものは、顔にレフ板をあてて明るくするものから、目の中に光を入れて表情を作ったり、大規模なものだと道路全体を照らし出したりして、さまざまな素敵な映像をつくりだすのに役立っています。またそれには、さまざまな照明機材それにたいへんな準備があって、映画が成立することがわかっていただけたと思います。しかしながら製作時間・製作費の関係で、省いてしまう映画も多くなりました。後から編集で、適当に映像を手直ししてしまえることも原因です。またこのようなさまざまな機材そして大がかりな準備には、当然お金も日数もかかってしまいます。安い製作費で映画を撮ろうとする場合、まずこの照明が切られることになります。大河ドラマの方は、しっかり照明を使ってとっているのも、よい感じの映像になっているのがわかります。

スモークもそうです。霧の中から出現させたり消えたり、霧によって光を強調したり、使い方はさまざまですが、照明と同じように多様な効果を生むことになります。大量に使った最近の例としては、三池崇史監督の『十三人の刺客』（2010年）の戦闘のシーンがあげられます。これでもかっていうまで使われて、

シーンを盛り上げることになります。少し見てみましょう。照明、そしてスモークがないと、こうした濃密な絵にはならないと思います。こうした照明とスモークを組み合わせながら、多くのシーンが撮られてきました。たとえば、チェン・カイコー監督の傑作『さらば、わが愛／霸王別姫』（1993年）の冒頭のシーンも、そのうちの一つです。光のコントラストが素敵な映像に仕上がっています。少し見てみましょう。この『霸王別姫』は、カンヌのグランプリ受賞作品で是非全篇見ていただきたい作品です。

先週の講義の最後に乃木坂46の『シンクロニシティ』のミュージック・ビデオを見せました。そしてこんな質問をしました。この『ヒューゴの不思議な発明』と同じようなシーンがあるのですが、それはどこか？というものです。かれこれ1か月半以上も前に見せたので、どのくらいの人が覚えているか心配だったんですが、結構多くてびっくりしました。若い人は本当に記憶がいいと改めて感心しました。正解は、光の差し込む図書館のシーンです。ちょっと見てみましょう。

大学のシステムは2Dなので、ちょっと迫力に欠けますが、なかなか素敵なシーンです。窓から差し込む光が、なぜ乃木坂の『シンクロニシティ』でも使われているかという、実はこれは映画の照明技術の定番だからです。窓の外に強力な照明機材を準備して、室内に光をいれる撮影は、これまで多くの監督がこのショットを撮ってきました。たとえば、岩井俊二監督の『花とアリス』（2004年）のダンス・スクールのシーンもそうです。名カメラマンといわれた篠田昇撮影監督による光あふれる美しいショットを見てみましょう。また、最近見た永井聡監督の『帝一の国』（2017年）の照明そしてスモークも、やりすぎ気味で結構おもしろいです。少し見てみましょう。窓から射し込む光のシーンが多く出てきますので、図書館のシーンと比較してみてもらえると思います。織田誠という方が、この映画の照明の担当になっていますが、最近上映された吉高由里子主演の『ユリゴコロ』（2017年）でも担当しています。内容は凄惨すぎて、お薦めではないのですが、照明はとても素敵で、ぜひ見てもらいたい映画です。また、質問で乃木坂46の『シンクロニシティ』のMVを使いましたが、そのグループのMVの制作者、照明にこだわる人みたいで、他の作品にも、こうした窓から光が射し込む照明以外に、さまざまな照明を使っています。照明に注意しながら、映像を見ていくのも一つの楽しみです。

前ふりにずいぶん時間をかけてしまいましたが、本題に入ろうと思います。こ

の映画の中で、3Dの可能性を探ろうとしたのは、スコセッシ監督そして3Dの担当のデミトリ・ボルテリばかりではありませんでした。撮影監督のロバート・リチャードソンもそうでした。実はこの撮影監督も今回が3D初挑戦でした。また彼は撮影とともにこの映画の照明も担当していました。

『ヒューゴの不思議な発明』を見ていて、気がつかれた方いると思うのですが、しばしば映像にチンダル現象がおこっています。チンダル現象というのは、家庭などで空中に埃が舞いあがって、太陽の光などでキラキラ光る現象です。どちらかというと、掃除の怠りが原因で、ほめられたことではないのです。映像にこの現象が多く出てきたので、しっかり掃除しろなんて思っていました。実は、これは大きなまちがいでした。3Dとさまざまなスモークを組み合わせることで、映像における照明を含めた空間の質感をたかめようとする試みとして行われてきたことでした。スモークは、たとえば先ほどの時代劇の殺陣のシーンなどで、臨場感を高めるために使われていて、映画では目新しいことはありません。しかしながらそうした旧来のスモークと3Dの相性を確認するために、映画製作を通じて、刻んだ羽毛とかドライアイスといったさまざまなスモークを使いながら、撮影監督はいわばその実験を行おうとしたのです。

≪煤とほこりで、空間の雰囲気や、空間の存在を感じさせることができ
ると思った……空間感覚、あるいは質感といってもいいかな。それが
3Dの特色だ。スモークとドライアイスも使ったよ。≫⁽⁹⁾

そしてその光&スモーク&3Dの試みが顕著にあらわれるのは、冒頭で話した2人が訪れた図書館のシーンです。大学のものは2Dなので、その臨場感は伝わりませんが、映画館で見た時、窓から差し込む光が何かすごいなという印象が今でも残っています。その図書館のシーンについて、撮影&照明監督であるロバート・リチャードソンは、次のように3Dの成功体験を語るようになります。

≪3Dは視覚体験を高める。情感と臨場感を作り出す。この作品の中で、
陽の光が広い図書館に差し込むショットがあるが、太陽光線が見えるよう
に白いスモークを使った。スクリーンで見ると、まるでプラチナの光
線のようなだった。これは3Dでしかできないだろうな。≫⁽¹⁰⁾

このようにスモークと照明に、さらに3Dの組み合わせによって、撮影監督ロバート・リチャードソンは、映像における空間の質感の向上をめざそうとしました。しかしながら、これはロバート・リチャードソンの個別の課題ではなかったということを知っておく必要があります。先ほど述べたように、窓の外に強力な照明機材を準備して、室内に光をいれる撮影は、照明の定番で、これまで多くの監督がこのショットを撮ってきました。しかし、こうした作品は、すべて2Dで、室内に差し込む光のシーンを撮っているわけです。2Dではなく3Dで撮ったら、どうなるかという考えがあって、あの図書館のシーンを、ロバート・リチャードソンは撮ったのだと思います。結果として大成功だったので、さきほどの話の最後に、「これは3Dでしかできないだろうな」ということになるのです。余談になりますが、この図書館のシーンのために、スタッフは強力な照明器具を用意したのですが、実際には太陽が顔をだし、逆にあのような素晴らしい映像になったそうです。こうした3Dの照明における成功で、以降3Dの採用を考える監督も多くなると思います。このように、映画の技術は、たゆまぬ挑戦によって進歩していきます。

3Dの映画作品は入場料が割増なので、ちょっとためらってしまいますが、3Dで見ることができるのはその上映期間だけなので、是非3Dで見ておいてほしいと思います。そして2Dのものと比較して、3Dの進歩そして新たな効果を味わってもらいたいと思います。(つづく)

註

- (1) 拙稿は、2017年度の法政大学（小金井キャンパス）の講義『映像芸術』をもとに、大幅な加筆を加えたものです。論稿における作品については、監督名と上映年を含め荒筋など註に書かなければならないのですが、現在ではスマホという文明の利器があり、割愛させてもらいました。実際講義においても、自明な映画史など、スマホで事足りることは、スマホで済ます形で進めました。またブログを立ち上げ、講義中に質問を出し、ブログのコメント欄に投稿を行なってもらい、それに答えるという双方向まがいの講義を進めてきました。

- (2) 「スラップスティック・コメディ」：1900年代アンドレ・デードあるいはマックス・ランデルによって、フランスでブームとなった「ドタバタ喜劇」が、アメリカに渡り、マック・セネットやチャップリンによって、洗練されレベル・アップされる。このアメリカの洗練された「ドタバタ喜劇」が「スラップスティック・コメディ」と呼ばれることになる。
- (3) 拙稿『映画における「おいかけ」Ⅰ』法政大学「小金井論集」第13号2017年3月 p.38～39
- (4) ブライアン・セルズニック著（中島早苗訳）『ヒューゴの不思議な発明 公式ガイドブック』（アスペクト 2012年）p.33
- (5) 同上p.32
- (6) 同上p.173
- (7) 同上p.183
- (8) 同上p.182
- (9) 同上p.32
- (10) 同上p.32